

任天堂

ファミリーコンピュータ  
テトリ

ス

FAMICOM FAMILY

TETRIS

BPS

取扱説明書

BPS-T0

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは、ビー・ピー・エスのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「TETRIS<sup>テトリス</sup>」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームをお楽しみいただく前に、「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 目次

## 次

- <sup>ゆかい</sup>愉快的なパズルゲーム<sup>テトリス</sup>TETRIS ..... P3
- コントローラーの使い方 ..... P4
- まずレベルを決めよう ..... P6
- いよいよゲームスタート ..... P7
- 基本プレイ ..... P8
- 7種類のブロック ..... P10
- ゲームオーバー、さてさて得点は? ..... P14
- 得点の計算方法 ..... P15
- ハイスコアテクニック ..... P16

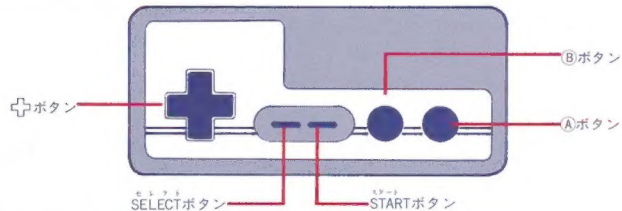
# ●<sup>ゆかい</sup>愉快的なパズルゲーム<sup>テトリス</sup>TETRIS

TETRIS<sup>テトリス</sup>は、子供から大人まで楽しく遊べるパズルゲームです。ルールは簡単。4つの正方形の組み合わせでできている7種類のブロックが、1個ずつ画面の上から落ちてきます。出てくる順番はランダムですので、次にどれが落ちてくるか予測できません。うまくブロックを積み重ねていき、横1列(10ブロック分)隙間なく並べると、その列のブロックは消えてなくなります。全部で25列消すことができれば、次のステージへチャレンジできます。しかし、ブロックの落下スピードはステージが進むたびに速くなり、だんだん隙間なく並べるのがむずかしくなります。もし、ブロックが上まで山積みになってしまったら…アウト! 3回アウトになったらゲームオーバーです。10段階のスピード、6段階の<sup>しょうがい</sup>障害が用意されていますので、プレイするたびに新鮮な発見ができる<sup>ゆかい</sup>愉快的なゲームです。



# ●コントローラーの使い方

## ★コントローラーの名称



## ★メニュー画面でのボタン操作

- 十字ボタン……上下左右を押して、メニューを選びます。
- Aボタン……メニューを決定します。

④ ●セレクト、スタートおよびBボタン ……Aボタンでの決定を解除します。

## ★ゲーム中のボタン操作

### ●<sup>スタート</sup>STARTボタン

ゲームが始まります。ゲーム中に押すと一時停止します。

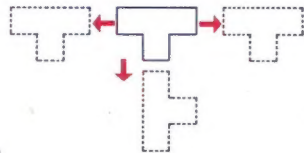
### ●<sup>セレクト</sup>SELECTボタン

次に落ちてくるブロックが、画面右下に表示されます。

### ●Aボタン

高い位置からブロックを下まで落とします。

### ●十字ボタン ブロックを操作します。



## ●まずレベルを決めよう

### 《メニュー画面》



#### ①STAGE (ブロックの落ちる速さ)

0～9の10段階で選べます。十字ボタンで選択して、Aボタンで決定。すると

#### ⑥ROUND選択に進みます。

#### ②ROUND (障害ブロックのレベル)

数が大きくなるほどたくさん障害が出てきます。十字ボタンで選んでからAボタンで決定し、MUSICへ。

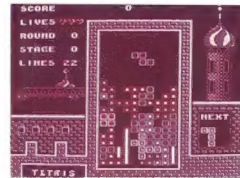
#### ③MUSIC

3曲あります。SILENCEを選ぶとBGMは流れません。十字ボタンで選び、Aボタンで決定すると、自動的にゲームスタートします。

★選択をやり直したいときは、START、SELECT、Bボタンのいずれかを押してください。

## ●いよいよゲームスタート

### 《ゲーム画面の見方》



#### ★SCORE

前ステージまでの得点。1ステージが終了すると、点数が自動的にプラスされます。

#### ★LIVES

ブロックが上部に達して新しいブロックと重なると、♥マークがひとつ減ります。3つの♥がなくなるとゲームオーバー。

#### ★LINES

1ステージクリアまでの残りライン数。

#### ★ROUND

現在の障害レベルを示します。

#### ★STAGE

現在のブロックの落下スピードのレベル。

#### ★NEXT

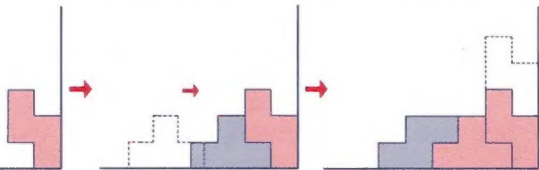
次に落ちてくるブロックです。

## ●基本プレイ

### 1. ブロックを移動、回転して並べてみよう

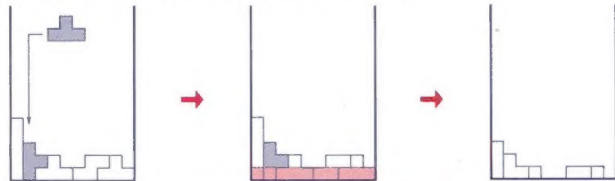
いよいよゲームスタート。どんなブロックが出てくるかドキドキ……。あせらずに、ブロックの形をじっくり見て、じょうずに並べてみましょう。

①こんな形のブロックがい ②次のブロックを、着地し ③最初と同じブロック。左  
きなり出てきました。とり た瞬間に十字の右を押し、下 に連結できますが、回転さ  
あえず右側に……。 にもぐり込ませます。 せると右にも並びます。



### 2. まずは、1列のブロックラインをつくろう

落ちてくるブロックの形をよく見て、隙間ができないように並べていきます。とりあえず、1列のブロックラインをつくってみましょう。



①出てきたブロックを回転 ②待望の1列のブロックラ ③残りのブロックが1列分  
させると、あいている部分 インが完成。斜線部分が画 落ちてきます。こんなふう  
にピッタリと入ります。 面上から消え……。 にして25列消します。

## ● 7種類のブロック

4つの正方形で構成された7種類のブロックを全部紹介しましょう。移動、回転したらどんな形になるか、どのように回転するか、しっかり覚えてください。

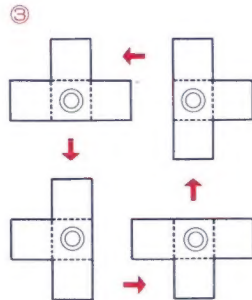
### ★Z字型ブロック

①と②は左右対称、相性がよくありません。①と①、②と②はうまく結合します。①も②も、右寄りの場所で回転しますので、タテになったときに左端につけると、回転できなくなります。



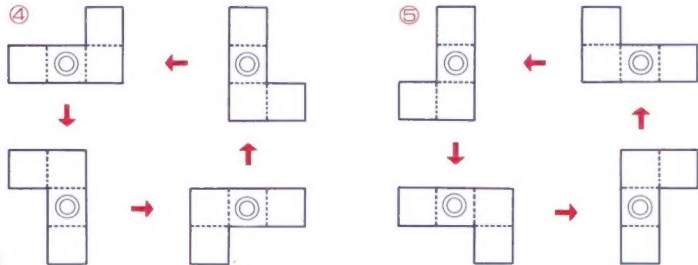
### ★T字型ブロック

③は、①と②どちらの上にも乗るうえ、凸にも凹にもうまくハマる便利なブロックです。◎印のブロックを中心に回転します。



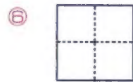
★エル字型ブロック

④と⑤も左右対称です。④と⑤は色が違うので、慣れるとすぐに見分けがつきます。両方とも、◎印のブロックを中心に回転します。



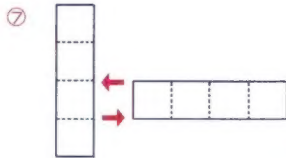
★正方形型ブロック

⑥は、回転させても形が変わりません。平らな2ブロック分の地面を用意しましょう。



★長方形型ブロック

⑦は4列を一度に消すための高得点アイテム。左から2、上から3ブロックのところまで回転します。右2列では、タテからヨコに回転できませんヨ！





## ●ゲームオーバー、さてさて得点は？

### 得点計算

25列消すまでに、ブロックがフィールドの上部に達し、新しいブロックと重なると、♥が一つ減ります。♥が減るたびにそのステージごとの得点を計算します。

### ハイスコア登録

得点がベスト10に入っていたら……、得点を登録しておけます。3文字までのイニシャルを▽ボタンの上下で選び、Aボタンで決定。ただし、いったん電源OFFにすると、消えてしまいます。



残念、ゲームオーバー

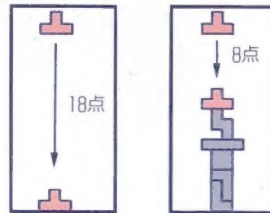


イニシャルと得点を登録

## ●得点の計算方法

### 1. ドロップ得点

ブロックは、何もしなくても徐々に落ちていきますが、着地する前にネライを定め、Aボタンを押して落とすと、落下した分だけ(18点～1点)得点になります。



### 2. ブロックライン得点

ブロックを揃えるとき、1列よりも2列、2列より3列、3列より4列と、幅が大きくなるほど得点が高くなります。得点は、以下のとおりです。

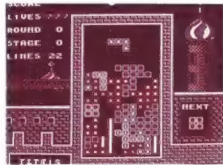
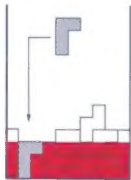
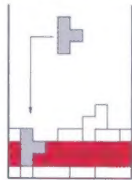
ブロックライン数	得点
シングル SINGLE	40点
ダブル DOUBLE	100点
トリプル TRIPLE	300点
テトリス TETRIS	1200点



## ●ハイスコアテクニック

慣れてきたら、3列、4列に挑戦

ブロックラインは、一度に3列、4列と揃えた方が、得点が飛躍的に高くなります。じっくり我慢して、高得点をねらう// これぞ、TETRISの醍醐味です。



①このブロックでもいいけれど、これだと2列しか消

②待ってました! このブロック。これで、一気に3列完成。

③あまり欲張りすぎて、こんなことにならないように気をつけて!

ビー ビー エス スタッフ

## B.P.S STAFFからのメッセージ

ブロックのスピードがいちばん速い第9 STAGE (ROUNDは0~5)をクリアすると、楽しいアニメーションが現れます! とくに、難易度最高の5ROUNDが終わると、とっておきのすばらしい画面が出るんです。ガンバってクリアしてネ//



## 使用上の注意

- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックなどはさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- カセットを交換するときは、必ず電源をお切りください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。



## TETRIS CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER  
PRODUCER  
PROGRAMMAR  
SCENARIO UPDATE  
PRODUCTION SOFTWARE  
GRAPHICS

MUSIC

SOUND EFFECT  
MUSIC DRIVER  
COVER ART & DESIGN  
MANUAL  
QUALITY ASSURANCE

HENK. B. ROGERS  
YASUAKI NAGOSHI  
BOB RUTHERFORD  
YASUAKI NAGOSHI  
RICHARD. C. ROGERS  
HANS JANSSEN  
KAZUYUKI TAKIMOTO  
HISASHI ZERO YOTSUMOTO  
HIROSHI TAGUCHI  
HIROSHI SUZUKI  
KAZUYA TAKAHASHI  
SOUL BEE  
HARUKA PLANNING  
TAKAHIRO KOSEKI SHINICHI KITAMI  
SHUNICHI NANTO and B. P. S. STAFF

# TETRIS

TM and © 1987 V/O Electronorgtechnica ("Elorg")

Tetris licensed to Nintendo and sublicensed to

Bullet Proof Software

© 1988 Bullet Proof Software

All Rights Reserved.

Original concept, design and program

by Alexy Pazhitnov.



ビー・ビー・エス

〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3

鴨居ユニオンビル4F

(045)931-0151(代)